Zauberkunst



RUNDSCHREIBEN DER MAGISCHEN ZIRKEL
DER DEUTSCHEN DEMOKRATISCHEN REPUBLIK

Nr. 4

Juli 1956 — 2. Jahrgang

Liebe magischen Freunde!

Gestatten Sie uns eine Vorschau auf den

3. Kongreß der Magier der DDR

der am 20. und 21. Oktober 1956 im Klubhaus „Einheit", Leipzig O 5, Elisabethstraße 5, stattfinden wird.

Im vergangenen Jahr wurde beschlossen, daß der diesjährige Tagungsort wieder in Leipzig sein soll. Wir Mitglieder des Ortszirkels Leipzig haben ortsbedingt die Ausgestaltung dieser Tage wieder übernommen. Unter Berücksichtigung der gesammelten Erfahrungen des letzten Kongresses werden wir alles tun, damit die Teilnahme ein schönes magisches Erlebnis wird. Bis spätestens 5. August sind Sie im Besitz der Anmeldeformulare, aus denen Sie alles Nähere ersehen.

Beachten Sie bitte den Anmeldetermin und halten Sie ihn nach Möglichkeit ein. Denken Sie daran, daß wir Amateure sind und noch eine „kleine Nebenbeschäftigung" haben!

Die Zauberfreunde, welche sich zu Vorführungen anmelden, bekommen rechtzeitig Bescheid, ob und was sie vorführen können. Hoffen wir, daß uns die diesjährige Hauptversammlung mehr bringt, als die in den vergangenen Jahren. Nachstehend geben wir Ihnen unser Programm bekannt und freuen uns auf Ihren Besuch. Auf Wiedersehen in Leipzig!

MAGISCHER ZIRKEL LEIPZIG

gez. Horst Gehrke

Programm

Sonnabend, am 20. Oktober 1956

14.00 bis 15.00 Uhr	Eintreffen und Empfang der Gäste
15.00 bis 18.00 Uhr	**Hauptversammlung**
20.00 bis 22.30 Uhr	**1. öffentliche Abendvorstellung** der auswärtigen Magier

Anschließend geselliges Beisammensein

Sonntag, am 21. Oktober 1956

9.00 Uhr	Magische Messe und Tauschmesse
10.00 bis 12.00 Uhr	Magier zaubern für Magier
12.00 bis 14.00 Uhr	Mittagessen
14.00 bis 15.00 Uhr	Magisches Seminar
15.00 bis 17.30 Uhr	Gedankenaustausch
17.30 bis 20.00 Uhr	**2. Öffentliche Abendvorstellung** MZ Leipzig zaubert

Anschließend Tanz!

Programme über die einzelnen Vorstellungen werden am Tagungsort herausgegeben.

EIN JAHR ZAUBERKUNST!

. . . und nochmals: Kartentrick Nexus

Eine „Synthese" von MARTIN GÜNTHER, Reichenbach/Vgtl.

Zauberfreund Werner Krämer-Orlano machte uns in Nummer 1 der „ZAUBERKUNST" mit seiner Lösung eines wirklich schönem Karteneffektes bekannt, von dem Herr Rolf Andra im darauffolgenden Heft seine sehr sorgfältige „Analyse" berichtete und damit überraschende Möglichkeiten bot, dieses Kartenwunder vorzuführen. Trotzdem möchte ich Ihnen meine Lösung nicht vorenthalten:

Sie benötigen hierzu weder Zubehör noch irgendeine Vorbereitung. Nehmen Sie ein fremdes Kartenspiel zur Hand und Sie können beginnen. Eigentlich beginnt ein Zauschauer, denn er darf mischen. Verteilen Sie das Spiel an 5 Personen. Jede erhält 5 Karten. Dabei müssen Sie den Glauben erwecken, als wäre die Anzahl der Karten eines jeden Päckchens gleichgültig. Dies ist wichtig! Jeder Zuschauer soll nun von seinen Karten eine ins Gedächtnis nehmen und sein Päckchen mischen. (Den Rest von 7 Karten haben Sie am besten schon vorher heimlich beiseite gebracht.)

Ich habe noch nicht erwähnt, daß Sie jenen Personen die Ziffern von 1 bis 5 gegeben haben. Nehmen wir an, es assistieren 3 Damen und 2 Herren. Sortieren Sie einfach nach dem Alter. Zuerst die Damen. In Gedanken heißt die Jüngste während der Dauer des Experimentes für Sie nicht mehr Helga, sondern 1. Die nächste 2 und die Älteste 3. Der junge Mann bekommt demnach 4 und dessen dicker Onkel die 5.

Dieser Zahlenfolge entsprechend sammeln Sie die Karten ein. Unten im Spiel liegt dann das Päckchen der jungen Helga, und oben, das des dicken Onkels. Diese heimliche Numerierung hat den Vorzug, daß die Kartenpäckchen in scheinbarem Durcheinander eingesammelt werden können, ohne daß etwas schief gehen kann.

Jetzt falschmischen und das Spiel umstecken, damit die ursprüngliche Reihenfolge wieder hergestellt ist. (Das Umstecken und das damit verbundene „Ins-Spiel-Schauen" kann man besser durch Anwendung der „Brücke" umgehen. Man braucht nach dem „Mischen" nur noch abzuheben.)

Das Spiel wird in 5 Päckchen auf dem Tisch ausgelegt. Zuerst 5 Karten nebeneinander; dann die 6. Karte auf die 1. usw.

„Prüfen Sie bitte einmal nach, ob die Karte (nicht: Karten!), die Sie gedacht haben, überhaupt noch im Spiel ist!" Während Sie dies fragen, nehmen Sie ein beliebiges Kartenpäckchen und fächern es den Zuschauern vor. Hat ein Zuschauer Ihnen bestätigt, daß er seine Karte in jenem Päckchen sieht, so legen Sie dieses verdeckt auf den Tisch. Ebenso verfahren Sie mit den anderen 4 Päckchen, welche alle auf das 1. Paket gelegt werden. Dabei merken Sie sich nur die Reihenfolge der Ziffern, die Sie in Gedanken den Zuschauern gegeben haben. Hier ein Beispiel:

Meldet sich beim 1. Paket Zusch. 5, merken Sie: 5

„	„	„	2. „	„	3,	„	„	3-5
„	„	„	3. „	„	2,	„	„	2-3-5
„	„	„	4. „	„	1,	„	„	1-2-3-5
„	„	„	5. „	„	4,	„	„	4-1-2-3-5

Es kommt vor, daß in einem Paket gar keine gedachte Karte vorhanden ist. Dieses legen Sie einfach beiseite und bringen es am Schluß unter das Spiel. Für Sie besteht das Spiel aus 5 Serien zu je 5 Karten. Falschmischen darf diese Reihenfolge nicht stören. Nach unserem Beispiel, 4-1-2-3-5, wissen Sie nun, an welchen Stellen des Spieles die Zuschauerkarten liegen:

12345 – 12345 – 12345 – 12345 – 12345.

Die Zuschauer sollen nun an die gemerkten Karten denken, wobei Sie Blatt für Blatt vom Spiel werfen. Dabei zählen Sie in Gedanken immer 5 Karten ab und beginnen dann wieder bei der 1. Karte der folgenden Serie. Immer wenn Sie eine gedachte Karte „erwischen", so macht sich diese von selbst bemerkbar: denn sie beginnt in Ihrer Hand zu vibrieren. Halten Sie diese Karte den Zuschauern entgegen. Vor der betreffenden Person ist die Erregung am heftigsten. Dort legen Sie die Karte auf den Tisch. Lassen Sie von jener Person die Karte nennen und anschließend das auf dem Tisch liegende Blatt umwenden. Es stimmt immer!

Eine prächtige Variante mit dieser Kartentechnik:

Vor dem Publikum entnehmen Sie einem Kartenspiel 5 beliebige Kontrollkarten, die Sie in Ihre rechte, innere Rocktasche stecken. Mit einem 2. Kartenspiel, dessen Karten andersfarbige Rückseiten haben müssen, beginnen Sie den oben beschriebenen Kartentrick. Wenn die 5 Päckchen auf dem Tisch liegen, sagen Sie: „Bitte nehmen Sie das Päckchen, in welchem sich zufällig Ihre gedachte Karte befindet. Mischen Sie es, nehmen Sie die Karte heraus und stecken Sie diese zur Kontrolle in ihre Tasche". Dabei fächern Sie ein Paket nach dem anderen den 5 Personen vor. Meldet sich ein Zuschauer, so schieben Sie den Fächer auf der Tischplatte zusammen und werfen dabei einen Blick auf die gedachte Karte. (In jedem Päckchen stimmt die Lagezahl dieser Karte mit der Zahl des Zuschauers überein).

Gleichzeitig, wenn Sie mit der Rechten die Päckchen vorfächern und den Zuschauern übergeben, entnehmen Sie mit der anderen Hand, die Sie in der linken Hosentasche haben, einem Sortieretui nacheinander die 5 gleichen Karten, welche gedacht wurden. Diese werden palmiert und scheinbar aus der rechten Rocktasche hervorgebracht. Sie selbst sehen jede Karte einzeln an und legen diese verdeckt auf den Tisch, so daß jeder seine gedachte Karte vor sich liegen hat. Die Zuschauer müssen nun ihre eigenen Kontrollkarten verdeckt daneben legen.

Sie beenden nun das Experiment damit, indem Sie erst eine der 5 gedachten Karten in dramatischer Weise nennen und dann die Kontrollkarte des Zuschauers umdrehen lassen. Sind alle Zuschauerkarten aufgedeckt, so erklären Sie, daß Sie bereits im voraus bestimmt haben, welche Karten von jenen Personen gedacht werden sollten. Als Beweis lassen Sie die von Ihnen auf den Tisch gelegten Kontrollkarten ebenfalls umwenden. Alle 5 Kartenpaare stimmen überein.



WILLIAM MARSINI (Merseburg), Mitglied des MZ Halle, berichtet über seine

ORIGINAL-ULTRA-BLITZ-UHR

Die in der MAGIE (1950, Seite 106) veröffentlichte „Ultra-Uhr" ist gut aber in der Herstellung sehr kompliziert. In der DDR wurde sie von unserem Zauberfreund Karl Nieber, MZ Halle, nur zweimal angefertigt.

Ich stellte mir deshalb eine neue Aufgabe, eine Uhr herauszubringen, die mit dem Grundprinzip meiner Idee der „Ultra-Uhr" nichts zu tun haben sollte.

Der Effekt sollte ebenfalls ein guter, aber die Herstellung einfacher sein, sodaß zumindest ein geübter Bastler die Uhr selbst anfertigen konnte. Mit meiner Original „Ultra-Blitz-Uhr" habe ich dieses Rätsel gelöst und werde es allen magischen Freunden zukommen lassen. Genaue Bauanweisung und einige Skizzen sagen Ihnen alles.

Sie lassen sich von einem Fachmanne (wenn Sie dazu nicht selbst in der Lage sind) einen Kasten von ca. 30 mal 30 cm Außenmaß (mit Boden und Deckel zusammengeleimt) von ca. 75 mm Tiefe anfertigen.

Die Holzstärke des Kastenrahmens beträgt 12 bis 15 mm. Dieser Kasten wird nun in der Mitte aufgeschnitten wie bei einer Schatulle, sodaß zwei gleiche Teile entstehen. Nun wird ein Stuck Sperrholz, ca. 16 mm stark, in das Innere eines Kastenteiles eingepaßt, sodaß es an seinen Seitenkanten „a – a" leger und nur an der Oberkante ‚b', welche leicht gewölbt ist, sich in den Kastenrahmen straff eindrücken läßt. Ein Röhrchen ‚c' von etwa 8 mm Durchmesser, 1,5 mm Wandung und 40 mm Länge wird in der Mitte der Oberkante auf die Hälfte eingelassen. Zur Anbringung der Zeiger wird die Sperrholzplatte mit einem 32-mm-Bohrer bei ‚d' durchbohrt. An der unteren Sperrholzkante ‚e' wird in der Mitte mit der Säge ein 2-mm-Schlitz 3 cm tief eingefügt. Hier hinein kommt ein dreiteiliges Klavierscharnier ‚f', das durch drei Stifte befestigt wird.

Dieses Klavierscharnier ist die Seele des Ganzen und wird wie folgt konstruiert: Der mittlere Lappen muß 2 mm stark sein und 45 mm breit. Die beiden anderen Teile, welche sich nach links und rechts bewegen lassen, ca. 12 bis 15 mm breit je nach Stärke des Kastenrahmens. Es geht auch einfacher, indem Sie an das mittlere 45 mm breite Stück zwei einfache Klavierbänder durch die Schraubenlöcher fest vernieten.

Sie haben dann allerdings zwei Drehpunkte. Siehe Skizze ‚f' und ‚g'. In das Loch ‚d' wird von der gleichen Stärke der Sperrholzplatte ein Stück sauber eingepaßt, welches sich gut drehen läßt und von beiden Seiten mit einer Metallplatte von 40 mm Durchmesser verschraubt. Zwei Metall- oder Holzzeiger werden nun auf den Metallplatten befestigt. Das Ganze muß so eingerichtet sein, daß die Zeiger beim Drehen etwas schwer gehen. Es ist natürlich verständlich, daß von beiden Seiten, bevor die Zeiger angebracht werden, die Sperrholzplatte mit zwei schönen Zifferblättern versehen wird. Ein gutaussehender Metallgriff, der ebenfalls in der Mitte der Oberkante der Sperrholzplatte eingelassen und mit je drei Stiften befestigt wird, dient zum guten Hantieren und gleichzeitigem Festhalten des mittleren sowie hinteren Kastenteiles.

Der Griff besteht aus drei Teilen von je 5 mm starkem Leichtmetall. Der mittlere Teil mit den zwei Rechtecken wird zuerst aus einem Stück von 180 mm mal 105 mm angefertigt. Der Griff hat ein Außenmaß von 130 mal 60 mm und ca. 18 bis 20 mm Breite in seiner Form. Die beiden anderen Griffteile werden dann oberhalb der Rechtecke aufgesetzt und mit dem mittleren Teil zusammen mit Alunieten vernietet. (Leichtmetall läßt sich mit der Raspel wie Holz sehr leicht bearbeiten).

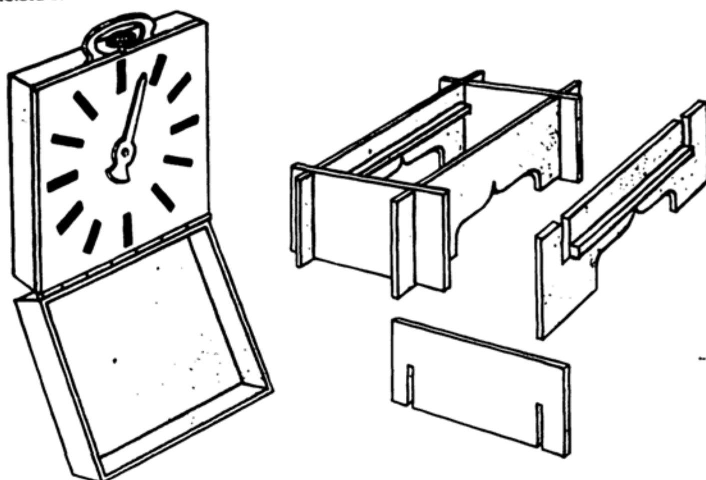
Die Uhrenkrone hat einen Durchmesser von 40 mm. Der Stellstift von 5 mm Stärke ragt ca. 30 mm heraus. Die Uhrenkrone ist vor der Befestigung des Griffes in das Röhrchen ‚c' einzuführen.

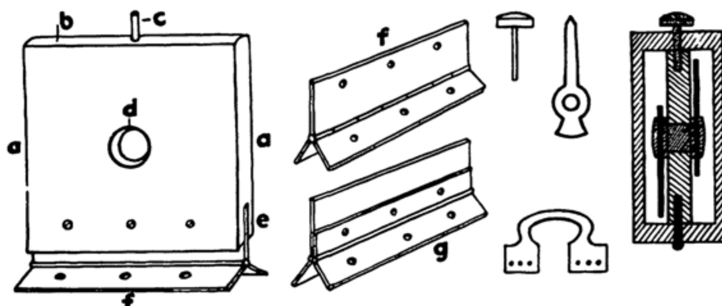
Ein Unterteil, bestehend aus vier Sperrholzbrettchen, dient dazu, die Uhr aufstellen zu können und, was sehr wichtig ist, dem neugierigen Zuschauer beim Drehen der Krone jeglichen Einblick zu verhindern (siehe Zeichnung).

Das Geheimnis meiner Original „Ultra-Blitz-Uhr" liegt einesteils in dem beweglichem Sperrholzmittelteil, das sich je nach Wunsch in die eine oder andere Kastenhälfte hineindrücken läßt, sowie an den Zeigern, welche auf jeder Seite eine andere aber bestimmte Uhrzeit anzeigen. Zum Beispiel: Sie hätten Ihre Zeiger so angebracht, daß der eine auf 12^{00} Uhr steht und der andere ein Viertel nach 3^{00} Uhr anzeigen würde. So könnten Sie dann beim ‚heimlichen' Einstellen eines Zeigers, z. B. auf halb 9 Uhr sofort die Zeigerstellung des Kollegen (nämlich ¼ 7 Uhr) angeben können.

Das ist das ganze Geheimnis, und selbst ein Kenner könnte Sie nie hineinlegen, da er ja nicht weiß, mit wieviel ganzen und Viertelstunden-Unterschied Sie Ihre Zeiger eingerichtet haben.

Die Vorführung wäre nun folgende: Mit der linken Hand, Rechtsprofil stehend, Daumen von vorn durch den Griff, damit die restlichen Finger die hintere Klappe an das Mittelstück herandrücken, öffnet man rechts herum drehen. Dies kann er aber ruhig tun: denn umso größer ist dann der Erfolg!
und zwar „links herum", um den Zeiger auf eine beliebige Stundenzahl einzustellen. Er wird bestimmt





die vordere Klappe und zeigt die Uhr vor. Nun dreht man den Zeiger und stellt ihn auf die Zahl ein, dessen Zeigerstellung auf der Rückseite man kennt und schließt den Kasten. Mit der rechten Hand zeigt man das Unterteil vor und während man sich dann Linksprofil dreht, stellt man die Uhr auf das Unterteil. Jetzt befindet sich die Rückseite vorn. Nun bittet man einen Zuschauer, an der Uhrenkrone zu drehen

Wenn nun die Klappe geöffnet wird und die Zeiger die geweissagte Stunde anzeigen, dreht man heimlich den Zeiger beim Schließen der Klappe und kennt sofort die nächsten zwei Stundenzeiten usw.

Die Beschreibung meiner „Ultra-Blitz-Uhr" ist bestimmt schwieriger als die Herstellung derselben. Das Ganze, umrahmt mit einem schönen Vortrag, wird ein erfolgreiches Kunststück ergeben.

(Anfertigung für Handelszwecke ohne meine Erlaubnis nicht gestattet)

DER TRICK MIT DEN KLAPP-BECHERN

VON ERNST SCHIPPER-TRICKMA, (MERSEBURG)

Ich habe mir vor einiger Zeit zwei sogenannte Klappbecher aus Zelluloid gekauft. Einen davon habe ich mit Aceton zusammengeleimt, sodaß ich zwei gleiche Becher habe, einen festen und einen klappbaren.

Der feste kommt in die rechte Hosentasche, der lose aufgeklappt auf den Zaubertisch. Will ich nun ein Tuch verschwinden lassen, so balle ich dieses klein zusammen und gebe es in den Klappbecher; Becher mit Tuch dann in eine sogenannte Bäckertüte, die ich aufblase und auf die linke Hand stelle. Mit der rechten Hand schlage ich sodann darauf, wobei die Tüte zerplatzt und der Becher zusammenklappt.

Das Ganze werfe ich danach in einen Ablegebeutel und hole à tempo das feste Glas aus der Tasche, wobei ich erstaunt feststelle, daß das Tuch darin fehlt. Dieses erscheint dann entweder in der Tuchröhre etc. wieder. Das Ganze wirkt, flott vorgeführt, sehr gut.

Die Becher gibt es überall zu kaufen, und ich glaubte erst, die Zuschauer würden etwas merken, da die Becher ja in jedem Schaufenster stehen, mußte jedoch feststellen, daß noch keiner auf den Gedanken kam.

Diese Klappbecher gibt es zumeist in den Fachgeschäften für Reiseartikel zu kaufen. Es ist nur ein kleiner negativer Umstand dabei. Der Becherboden ist nämlich in der Dose, in der der Becher aufbewahrt wird festgeklebt und muß erst vorsichtig gelöst werden. Beim Kauf also darauf achten, daß man einen Becher mit möglichst kleinen Leimfleck bekommt.

INDISCHE GAUKELEI NACH KONRADI VON JOCHINI

Es handelt sich hier gewissermaßen um eine schwebende Kugel en miniature. Ein zusammengeknülltes Stück Seidenpapier schwebt in wunderbarer Weise. Daß ein Faden im Spiele ist, wissen wir, die Zuschauer dagegen nicht. Sie ahnen es auch nicht, da ihnen bei der Art der Vorführung unklar bleibt, wie dieser laufen sollte. Infolge der Leichtigkeit unserer „Kugel" können Sie den dünnsten Perlon- oder Nylonfaden benutzen, die Sie überhaupt auftreiben können. Ich benutzte früher für dieses Kunststück ein langes Frauenhaar, d. h. mehrere hintereinandergeknotet.

Sie brauchen also einen langen dünnen Faden, bzw. ein Haar. Das eine Ende wird in der Gegend des Genicks hinten am Anzug befestigt, an das andere Ende kommt ein Wachskügelchen, dann wird es an einen Anzugknopf geklebt. Der Faden hängt jetzt lose herunter und stört nicht weiter. Soll das große Schwebewunder steigen, so wird dieses Ende an die Lehne eines bereitstehenden Stuhles geklebt. Auf dem Tisch liegt ein Stück Seidenpapier, außerdem stehen ein Wasserglas und ein Teller da.

1. Zeigen Sie das Papier von allen Seiten vor und knüllen es dann über den Faden zusammen. Die rechte Hand hält den kleinen Ball, während der Körper so weit zurückgeht, daß der Faden gespannt ist. Nun entfernt man nach und nach alle Finger von dem Ball, bis er zuletzt nur noch am kleinen Finger schwebt. Dieser steckt unter dem Faden und hält dadurch den Ball. Nun wird der Ringfinger unter den Faden gebracht und der Kleinfinger hervorgezogen, der Ball ist also von einem Finger zum anderen geschwebt. Das geht weiter, bis alle Finger daran gewesen sind.

2. Die linke Hand nimmt den Teller mit dem daraufstehenden Glas. Der Papierball fällt in das Glas hinein, d. h. das Glas wird genau unter den Ball gebracht und der Faden dann durch unmerkliches Vorbeugen des Rumpfes entspannt. Eine Hand hält das Glas fest, die andere nimmt den Teller und deckt ihn oben darauf. Das Ganze wird umgedreht und der Teller dann plötzlich weggezogen. Da inzwischen der Faden wieder gespannt wurde, „schwebt" der Ball jetzt an der Öffnung des Glases. Dieses wird langsam mit der Öffnung nach oben gedreht, und die Kugel steigt majestätisch im Innern des Glases auf und ab. Schließlich wird der Teller danebengehalten und darauf scheint der Ball nur gewartet zu haben, denn — hopps — springt er aus dem Glase heraus und landet auf dem Teller.

3. Unschuldig liegt der kleine Ball auf dem Teller. Doch schon wird dieser senkrecht gehalten, und trotzdem fällt die Kugel nicht herunter. Ja, sie beginnt auf dem Teller umherzuschweben, immer im Kreise herum, den ganzen Rand entlang. Um das zu erreichen, ist nichts weiter nötig, als den Teller zu bewegen, die Kugel selbst bleibt still stehen. Die Zuschauer haben aber die Illusion des Herumschwebens.

4. Jetzt steigt der Ball gar durch die Luft. Der Künstler hält nur seine Hand über den Teller, und schon steigt die Kugel hoch. Jetzt fällt sie wieder zurück. Nun noch einmal. Da, in der Mitte bleibt sie stehen. Sofort ergreift der Künstler wieder den Teller und schiebt ihn, mit seiner Oberseite nach unten, zwischen Hand und Papierball. Ruhig bleibt dieser schweben, als ob nichts geschehen wäre. Nur „klebt" er jetzt gewissermaßen am Teller. Dieser wird ganz langsam wieder in die richtige Lage gedreht, die Kugel bleibt darauf liegen. Ein harmloser Teller, ein zusammengeknülltes Stück Seidenpapier, nichts weiter. Der Künstler wickelt das Papier wieder auf, legt es auf den Teller und reicht beides zum Untersuchen.

Ich habe dieses Kunststück schon im Zimmer vorgeführt, ohne daß es einer durchschaut hat. Durch die Manipulationen mit dem Glase und dem Teller wird das Publikum vollstandig abgelenkt. Das freie Durch-die-Luft-Steigen darf nur ein- oder höchstens zweimal gebracht werden. Alle vermuten dann einen Faden zur Hand. Doch sobald der Teller dazwischen gebracht wird, ist auch diese Meinung zerstört. Das Schöne an diesem reizenden Salonkunststück ist, daß Sie sich alle dazu benötigten Sachen entleihen können. Dadurch wirkt es vollkommen improvisiert und ist doppelt wirksam. Daß Sie den Faden vorsorglich von zu Hause mitgebracht haben, darf natürlich kein Mensch wissen.

Ein Mentaltrick mit Karten beschrieben von Hans Sauer (Erfurt)

Dieses Kunststück ist schon oft in Zauberbüchern und älteren Fachschriften erschienen; es lohnt sich aber, wieder in Erinnerung gebracht zu werden.

Der Vorführende legt ein Päckchen Karten mit der Bitte auf den Tisch, daraus 20 Spielkarten zu entnehmen. In Abwesenheit des Magiers werden vom Zuschauer die Karten paarweise mit dem Rücken nach oben ausgelegt. Rest beiseite legen.

Nun können sich mehrere Personen ein paar der Spielkarten merken. Der Vorführende nimmt anschließend alle Karten paarweise nach Angabe der Zuschauer auf und vereinigt sie wieder zu einem Paket. Jetzt werden diese nach folgendem Spruch mit der Bildseite nach oben ausgelegt.

B	O	S	K	O		1	3	5	7	4
B	I	A	T	I	oder	2	9	11	13	10
K	E	N	N	T		8	15	17	18	14
A	L	L	E	S		12	19	20	16	6

Als erste Karte das erste B. Als zweite Karte das zweite B. Nun folgen beide O, dann beide S, K, I, A, T, E, N, L.

Der Zuschauer muß nun sagen, in welcher waagerechten Reihe seine gedachten Karten liegen.

In diesen betreffenden Reihen treffen wir zwei gleiche Buchstaben an z. B.: K · 1. und 3. Reihe oder L · beide in der vierten Reihe. Man kann auch auf eine Karte zeigen lassen und bestimmt dann ohne Reihenangabe die zweite Karte.

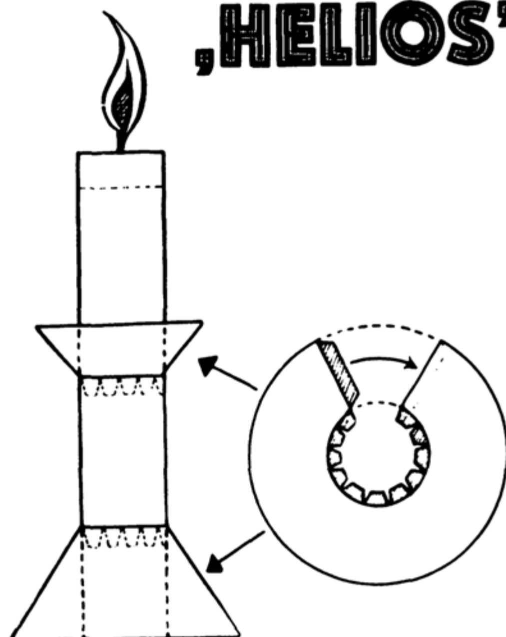
Nun, versuchen Sie einmal aus dem alten Kartenkunststück, das wohl vielen unter dem Merkspruch „Mutus Dedit Nomen Cocis" bekannt sein dürfte, einen mentalen Effekt zu gestalten. Sie werden über die Wirkung erstaunt sein!

Gut Trick!

„HELIOS"

Die einschließlich Leuchter in einer Zeitungstüte verschwundene brennende Kerze.

Von Herbert Nagel, (Frankenberg/Sachsen)



Jedem Junger unserer Kunst bekannt sind die aus weißem Schreibmaschinenpapier gerollten Kerzen, die man anzunden kann, um sie brennend in einer leer gezeigten Zeitungstute scheinbar verschwinden zu lassen, was man den Zuschauern durch rasches Zusammenknullen der Zeitung beweist.

Wirkungsvoller ist der Trick, die brennende Kerze m i t s a m t einem anscheinend massiven, metallisch schimmernden Leuchter in der zur Tute gerollten, unpraparierten Zeitung verschwinden zu lassen. Bei diesem Vorgang können die Zuschauer im Kreise rings um den Kunstler sitzen, ohne etwas anderes als den geschilderten Hergang entdecken zu konnen. (Nebenbei gesagt: Es ist ein Tick von mir, gerade solche Kunststucke, die ich als „All-around"-Tricks bezeichne, bei meinen Vortuhrungen speziell zu bevorzugen!)

Nachstehend die Anfertigung: Ein Bogen dunkelrotes Glanzpapier, Größe DIN A 4, wird in bekannter Weise um ein entsprechendes Rundholz (Besenstiel o. a.) gerollt und wie üblich zu einer glatten, faltenlosen roten Glanzpapierröhre geklebt. In das obere Ende dieser Rohre wird der Lichtstumpf einer roten Adventskerze eingeleimt. An das andere, untere Ende der Röhre wird aus festem, aber nicht allzu starkem Karton (Zeichenkarton) eine schräge Manschette geklebt, die sozusagen den Fuß eines imitierten Kerzenleuchters darstellt. Wenn man sauber gearbeitet hat, kann man die Kerze jetzt bereits aufrecht hin auf den Tisch stellen, ohne daß diese umfällt. Anschließend erhält die Kerze jetzt noch etwa in der Mitte eine Manschette aus Zeichenkarton von etwas kleinerem Umfang bzw. Durchmesser. Da diese kleinere Manschette den Schutzteller markieren soll, wie er an jedem Leuchter angebracht ist, um herabtropfendes Kerzenwachs aufzufangen, muß er entweder ganz flach gehalten sein oder eine kleine Schräge nach o b e n — also gerade entgegengesetzt als der Leuchterfuß — aufweisen (siehe Zeichnung). Früher habe ich nun den Leuchterfuß, den Leuchterschaft und den Tropfenteller des Leuchters in mühseliger Arbeit sorgfältig mit Silber-Glanzpapier oder mit Silberfolie beklebt. Zur vorjahrigen Arbeitstagung der DDR-Magier in Leipzig hat mir Herr Georg Muhlberg, ein langjahriger Zirkelkamerad aus der Messestadt und ein unermudlicher geubter magischer Bastler, eine weit einfachere und bessere Methode verraten. Herr Muhlberg streicht einfach den Leuchterfuß, den Schaft und den Wachstropfenteller mit Ofen-Silberbronze an, die man in Drogerien als Rostschutzmittel usw. für eiserne Ofenteile (Ofenturen, Ofenrohre) kaufen kann. Sorgfaltige Ausfuhrung vorausgesetzt, ist die Wirkung nach dem Trocknen frappant. Schon auf ganz kurze Entfernung muß jeder Zuschauer annehmen, daß der Kunstler auf seinem Vorfuhrungstisch in einem silbernen, metallenen Leuchter eine rote Kerze stehen hat, wie man sie daheim bei sich als sogenannte Rauchtischkerze, oder um die Weihnachtszeit als Adventkerze, vorfindet.

Die Vorfuhrung ist denkbar einfach: Die Kerze wird entzundet, was ja dank des eingeleimten Kerzenstummels ohne weiteres moglich ist, ein Zeitungsblatt wird beiderseits leer gezeigt und dann daraus mit spitzen Fingern eine Tute gedreht, in die man zum Überfluß noch hineinschauen lassen kann. Dann braucht man nur noch den „Leuchter" mit der brennenden „Kerze" zu ergreifen (Unterseite nicht sehen lassen!), von unten her in die Zeitungstute hineinzugeben, die Tute von unten fluchtig verschließen und dann das Ganze beherzt zusammendrucken, ehe die Kerzenflamme Zeit findet, das Zeitungspapier in Brand zu setzen. Großte Vorsicht bei derartigen Kunststucken, bei denen *mit offener Flamme hantiert* werden muß, ist naturlich im Hinblick auf die moglichen Folgen s t e t s anzuraten.

Kombinationsmoglichkeiten, wie diese verschwindende „Helios"-Leuchterkerze in die jeweilige Vorfuhrung am besten mit eingebaut werden kann, bleiben jedem selbst uberlassen.

»EINE KARTENVERWANDLUNG«

VON HANS SAUER (ERFURT)

Hierfür müssen ein Leuchter vorbereitet und ein Kasten angefertigt werden.

Der Kasten (1) wird aus Pappe oder Sperrholz gefertigt. Oben wird eine Leiste angebracht, um eine zweite Seitenwand zu tarnen. Außen beklebt man den Kasten mit einfarbigem Papier. Innen aber werden die gegenüberliegenden Seiten mit gleichen Farben, der Boden mit beiden Farben (Karomuster oder getupft) versehen. Den Einsatz aus dünnem Blech oder Pappe malt oder beklebt man von vorn rot und hinten mit dem Muster des Bodens; er ist mit allen Fingern zu halten.

Der Leuchter (2) wird aus einem Eisen- oder Holzring und einem Fuß hergestellt. Im Ringe befindet sich eine drehbare Kartenklemme. Gedreht wird diese durch eine kleine Feder mit Scheibe, welche im Fuß verborgen ist (3). Ein kleiner Hakenstift aus einer Nadel sorgt für die Auslösung. Ein zweiter

Stift dient als Anschlag. Um eine zweite Drehung zu bewirken, kann der Anschlag auch die Form eines Hakens haben.

Eine Pappröhre, etwas größer als der Durchmesser des Leuchters wird über diesen gestülpt und das Häkchen seitlich entfernt. Das Kartenbild hat sich durch die Drehung (und mit Hilfe einer Doppelkarte) plötzlich verändert.

das Häkchen entfernt. Die Karte vollführt eine Drehung und zeigt die in den Kasten geworfene Karte (Rückseite) - für den Zuschauer natürlich noch nicht sichtbar.

Der Magier nimmt den Kasten auf, läßt den darin befindlichen Einsatz, welcher stramm in den Boden paßt, kippen. Eine vorher hinter dem Einsatz gestellte Karte (Bild vom Leuchter) kommt zum Vorschein. Die andere ist verschwunden, da sie unter dem Einsatz liegt. Mit dem Zauberstab wird dieser fest auf den Boden gedrückt, um den Kasten auch umkehren zu können. Ein Zuschauer entnimmt nun die ausgetauschte Karte, der Magier entfernt die Pappröhre. Die Wanderung hat stattgefunden.

Im Kasten können auch Tücher verschwinden oder erscheinen.

Vorführung:

Eine Karte wird in gezwungener Wahl vom Zuschauer gezogen, vorgezeigt, in den Kasten gelegt und dieser vom Magier abgestellt.

Eine zweite, in gezwungener Wahl gezogene Karte wird mit einer Doppelkarte (zwei Karten Rücken an Rücken geklebt) ausgetauscht und in den Ständer gestellt. Durch Überstülpen der Pappröhre wird

Die unterbewußten Kräfte

Kombination von Rolf Andra

Aus einem von ihm selbst gemischten Kartenspiel wählt ein Zuschauer f r e i eine Karte und mischt sie eigenhändig wieder zurück. Der Künstler weißt nun darauf hin, daß diese Karte völlig im Spiel verloren sei, daß aber der Zuschauer selbst auf Grund und mit Hilfe seiner unterbewußten Kräfte die Karte finden werde, wobei ihm aber selbst unerklärbar bleiben werde, wie dies habe geschehen können.

Der Magier nimmt das Spiel verdeckt in die linke Hand, die er in einiger Entfernung von der Rechten hält. Der Zuschauer legt seine linke Hand auf den rechten Vorderarm des Künstlers. Dieser nimmt jetzt, ziemlich flott, Blatt für Blatt vom Spiel und legt sie verdeckt auf den Tisch. Plötzlich hält er inne und erklärt, daß ihm der Zuschauer seinen Arm plötzlich festgehalten habe, um zu verhindern, daß er noch eine weitere Karte vom Spiel holen konnte. Der Zuschauer deckt die letzthingelegte Karte auf – es ist seine zu Beginn gewählte.

Dieses seltsame Experiment macht einen besonderen Eindruck auf die Zuschauer, doch auch eine eventl. Wiederholung zeigt dasselbe Resultat.

Natürlich nur, wenn der Zuschauer scharf an seine Karte denkt . . . .

Das Spiel ist nach dem Einpunktsystem gezeichnet.

Nach dem Mischen liegt es auf der linken Hand des Zauberers, der Zuschauer hebt irgendwo ab und merkt sich die oberste Karte des liegengebliebenen Pakets. Man hat natürlich sofort diese Karte an der Markierung erkannt und dann das Gesicht – zur Erhöhung der Täuschung – abgewandt.

Beim Ablegen der Karten sieht der Künstler nicht auf diese, sondern auf das Spiel und nur auf die Stelle, wo betr. Karte ihr Zeichen hat. Alles übrige ist „Verkauf".

(Es geht im Notfall auch ohne gezeichnetes Spiel, wenn auch nicht in dieser Vollendung. Man läßt dabei die Karte an einer bestimmten Stelle einlegen und mischt falsch). S i m s a l a b i m !

Mental-Magie

1. Fortsetzung

Die neunte der „Eisernen Regeln" von Al Baker lautet:

„Lerne ein gutes Mnemotechnik-System."

Für Karten wird Ihnen doch sicherlich eines bekannt sein?

Leopold Figner bringt in seinem bekannten Kartenbuche „Geheimnisse der Kartenkunst" auf der Seite 22 einen netten Merkspruch für eine Legemethode „Die Cagliostro-Karte".

Sicherlich erinnern Sie sich noch des Satzes: „Es **(As)** hat ein Knecht **(Bube) 10** Jahre dem **König** gedient und in **7 8** Jahren **9** Frauen **(Damen)** geküßt."

Die Reihenfolge der Werte ist sonach: As, Bube, 10, König, 7, 8, 9 und Dame; während die Farben: Herz, Pik, Karo und Kreuz sich stets abwechselnd folgen.

Sie fangen mit Herz-As an, daß Sie mit der Bildseite nach oben auf den Tisch legen, dann folgt der Pik-Bube, Karo-10, Kreuz-König, Herz-7, Pik-8, Karo-9 und Kreuz-Dame. Jetzt müßte eigentlich wieder Herz-As kommen. Da Sie es aber schon ausgelegt haben, so nehmen Sie stets das As in der gleichen Farbe und Farbsorte wie die vorhergehende Dame. Diesmal also beginnt die zweite Reihe der acht Karten mit dem Kreuz-As und schließt mit der Karo-Dame, auf die das Karo-As folgt. Als letzte der 32 Karten wird die Herz-Dame kommen. Da die erste Karte Herz-As ist, so wird die Ordnung nicht gestört, wenn die Karten abgehoben werden.

Diesen Spruch haben Sie sich schnell eingegrägt und schon in kurzer Zeit können Sie vom Zuschauer frei gewählte Karten an Hand der darunter liegenden Karte erraten. (Alle Karten, die unter der gezogenen liegen, werden als Paket geschlossen weggenommen und oben aufgelegt.) Natürlich muß man bei dieser ganzen Angelegenheit falsch mischen! Beim Vorblättern des ganzen Spieles macht die gelegte Kartenanordnung einen unverfänglichen Eindruck.

Doch nun zu dem ersten Mental-Effekt, bei dem wir ein gelegtes Kartenspiel benötigen.

EINE PSYCHOLOGISCHE KARTENPROBE von Ted Annemann.

aus „The Demon Telegraph", Juni 1950, Seite 6

Übersetzung: Hans-Gerhard Stumpf.

Die hier beschriebene Methode ist sehr einfach, aber dennoch effektvoll.

Man verwendet dazu zwei gewöhnliche Schul-Schiefertafeln und ein Kartenspiel.

Nach einem Kartenkunststück erzählen Sie Ihren Zuschauern, daß man sogar nur durch bloßes Denken eine Karte geistig einem anderen Menschen übertragen könne.

Sie fächern das Kartenspiel mit der Bildseite nach unten, auf einem Tisch oder auf dem Fußboden aus. Ein Zuschauer wählt sich danach irgendeine Karte, die nur er allein ansehen und sich merken darf. Hat er eine Bildkarte gezogen, so soll er diese zurückgeben. Sagen Sie ihm, es sei schwierig, eine Personenkarte (oder Persönliches) geistig zu übermitteln. Er möge sich eine Pointkarte heraussuchen, da hiermit ein leichteres Arbeite sei.

Nunmehr geben Sie dem assistierenden Zuschauer eine der beiden Schiefertnfeln und bitten ihn, in eine entfernte Ecke des Raumes zu gehen. Sie bemächtigen sich der zweiten Tafel und sagen dem Zuschauer, er möge, so gut er kann, das Bild seiner gewählten Karte auf die Tafel malen.

Sie selbst zeichnen auch etwas auf Ihre Tafel. Sind Sie beide fertig, so kehrt der Zuschauer zu Ihnen zurück und die beiden Tafeln werden dem Publikum gezeigt. Die Zeichnungen sind sich sehr ähnlich, da beide die gleiche Karte darstellen.

Die Erklärung ist sehr einfach. Nachdem der Zuschauer sich aus dem Spiel eine Karte gewählt hat, nehmen Sie das ganze Spiel auf, um es (so nebenbei) auf die Seite zu legen. Sie müssen jedoch das Spiel da aufnehmen, wo der Zuschauer seine Karte herausgezogen hat. Kippen Sie die nächste Karte um – so sie nach irgend einer Methode Ihr Spiel gelegt haben – und Sie sind über die vom Zuschauer gewählte Karte im Bilde.

(Anmerkung des Übersetzers: Natürlich kann man auch ein gezinktes Spiel benutzen, bei dem man jede Karte schon von der Rückseite aus erkennt. Bei genügender Übung braucht man das Spiel gar nicht zu legen. Man erkennt bei der Wahl schon den Wert der gezogenen Karte.) –

Sie werden nun sagen, dies sei eine sehr simple Methode. Sie haben recht, doch ist die Garantie gegeben, daß dieser Mental-Effekt, bei gutem Verkauf sehr wirkungsvoll ist. Gerade durch das Zeichnen des Kartenwertes auf die zwei Tafeln, bekommt der Trick etwas äußerst mystisches.

•

INSTANTO BOOK TEST

von Aage Darling

Der Magier verteilt vier oder sechs kleine Bücher unter die Zuschauer und weist darauf hin, daß sich alle Exemplare gleichen d. h. überein sind.

Der Grund dafür ist, daß mehrere Zuschauer an dem Experiment teilnehmen können.

Einer der Zuschauer wird gebeten, sich eine Zahl zu denken und diese zu nennen, die dann als Seitenzahl gebraucht werden soll. Alle Zuschauer werden danach gebeten, die betreffende Seite in ihrem Buch aufzuschlagen und sich auf das betreffende Wort zu konzentrieren – und zwar auf das erste Wort, das sich auf der Seite befindet.

Der Mentalist schreibt einiges auf eine Tafel. Einer der Zuschauer nennt nun das gedachte Wort und der Magier dreht seine Tafel herum, das gleiche Wort wird darauf verzeichnet sein.

Was man dazu benötigt:

Wir benötigen zu diesem Experiment vier bzw. sechs gleiche Bücher, von denen ein jedes ca. 60 oder 90 Seiten aufweist. Außerdem wird noch eine gewöhnliche

Schiefertafel gebraucht. Diese Tafel wird nun mit einem weichen Bleistift mittels einer senkrechten Linie in zwei Hälften geteilt. Schreibe danach die Seitenzahlen sowie die ersten Worte einer jeden Seite aul die eine Hälfte der Tafel nieder. Beginne oben links und ende unten rechts. Separiere die Zahlen und Wörter in kleineren Gruppen zu je fünf Zahlen und Wörtern, es wird leichter sein, eine Seitenzahl und das betreffende Wort zu finden, wenn die gewählte Zahl genannt wird. Das mit Bleistift geschriebene auf der schwarzen Tafel wird von den Zuschauern nicht zu sehen sein, jeder wird denken, die Tafel sei völlig unpräpariert und „harmlos".

Die Methode:

Verteile die Bücher und erkläre, daß Du wünschst, daß mehr als eine Person an dem Effekt teilnehmen möchte. Danach kehre auf die Bühne zurück, ergreife Tafel und ein Stück Kreide und bitte danach, eine Zahl zuzurufen. Haben dann die Zuschauer die betreffende Seite in ihren Büchern aufgeschlagen, so bitte sie, sich auf das erste Wort zu konzentrieren, während Du nun ihre Gedanken lesen möchtest. Suche das betreffende Wort mit einem schnellen Blick auf der Tafel und schreibe es in großen Buchstaben quer über die Tafel. Bitte dann darum, das Wort laut vorzulesen und drehe danach die Tafel herum, die das gleiche Wort zeigen wird.

Eine einfachere und bessere Methode kann wohl schwerlich gefunden werden. Man wird nach diesem Effekt bestimmt denken, der Magier könne tatsächlich Gedanken lesen.

Die Tatsache, daß nichts niedergeschrieben und keine mathematischen Kalkulationen vorgemommen wurden, machen aus diesem kleinen mentalen Experiment einen sehr starken Effekt, trotz der Einfachheit seiner Ausführung. (Übersetzung: Hans-Gerhard Stumpf)

Mit freundlicher Genehmigung des Herausgebers, Herrn Henk, Vermeyden (Amsterdam)

„Een Vorspelling met een Staartje"

von CORVÉLO; aus TRIKS (Holland), Nr. 5/56

Folgendes wird von den Zuschauern gesehen: Der Mentalist händigt jemand ein Kuvert aus, in dem sich eine Botschaft befindet.

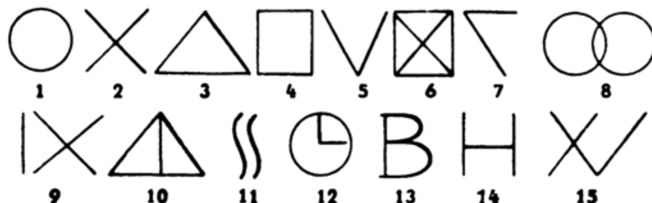
Darauf bekommt ein zweiter Zuschauer ein Kartenspiel mit geometrischen Figuren. Von diesem Spiele werden nun sechs Karten genommen und in einer Reihe vor dem Zuschauer auf den Tisch gelegt. Der Zuschauer nimmt dann eine dieser Karten und steckt diese in ein zweites Kuvert, welches er sodann einsteckt.

Die übrigen Karten nimmt der Zuschauer am Schlusse weg. Die beiden Kuverts werden nun geöffnet und die Vorausbotschaft stimmt mit der Karte, die vom Zuschauer in den Umschlag getan wurde, überein.

Man hat dazu noch eine Extrakarte nötig, die die Abbildung 6 trägt. Diese Karte wird in das Kuvert gesteckt, welches die Voraussage enthält. Dafür bekommt eine der Karten mit der Abbildung sechs ein Merkmal auf den Rücken.

Vorführung: Du nimmst zuerst das Kuvert aus Deiner Tasche und übergibst dieses einem Zuschauer mit der Bitte, dieses zu halten und sagst ihm, daß in diesem Umschlag eine Voraussage sei. Danach gibst Du einem anderen Zuschauer das Kartenspiel, das Du selbst einige Male falsch gemischt hast. Der Zuschauer kann noch einige Male abheben.

Du fächerst das Spiel nachdem aus und kannst jetzt sehen, wo sich Deine gemerkte Karte (mit der Abb. 6)



befindet. Halte diesen Spielteil dem Zuschauer „unter die Nase" und fordere auf, sechs nebeneinanderliegende Karten zu ziehen; Deine Karte muß mit dabei sein.

Zu diesem Effekt benötigen wir ein Kartenspiel, welches wir selbst herstellen können. Es werden lediglich 45 Blankokarten und schwarze Tusche dazu gebraucht. Die auf der Abbildung sichtbaren Figuren werden auf die Karten aufgemalt. Diese Figuren sind folgendermaßen zusammengestellt: 1 besteht aus einer Linie, 2 aus zwei Linien, 3 ist ein Dreieck, 4 ist ein Quadrat (vier Linien), 5 hat die Form der römischen Ziffer, 6 besteht aus sechs Linien, 7 ist eine umgedrehte Sieben, 8 hat die Form einer liegenden Acht, 9 ist die römische Neun, 10 Drei (Dreieck) und Sieben (umgekehrte 7), 11 zwei Golflinien (11), 12 ist eine Uhr, bei der der große Zeiger auf der 12 steht, 13 die Drei liegt auf der Eins, 14 (für das Deutsche nicht zutreffend) man merke sich einfach: nach B (13) kommt H (14), 15 hat die Form einer kombiniertenrömischen Zahl 15.

Von jeder Karte werden drei Exemplare hergestellt. Danach wird das Spiel zusammengestellt, dreimal hintereinander Karte 1 bis 15, sodaß am Schluß das Spiel aus 45 Karten besteht.

An Hand der untersten Karte des Restspieles läßt sich (ähnlich wie bei der Rosenkranzmethode) feststellen, welche Karten der Zuschauer gezogen hat und wo sich Deine Karte befindet. Ist die unterste Karte z.B. das „Dreieck", so weißt Du, daß darauf die Karten 4 und 5 folgen müssen.

Diese sechs Karten lasse man dann den Zuschauer in zwei Reihen zu je drei Karten vor sich niederlegen. Nun muß der Magier mit Hilfe der gezwungenen Wahl die Reihe wählen lassen, in der sich die betreffende Karte befindet. Von den restlichen drei Karten läßt der Magier dann die gemerkte (mit der Abb. 6) forciert wählen und in das zweite Kuvert stecken. Die übrigen fünf Karten lasse man nun liegen und sage (an Hand der untersten Karte), welche Zeichen diese Karten tragen. Danach werden die beiden Kuverts geöffnet und die Vorhersage stimmt mit der „gewählten" Karte überein. (Übersetzt von H.-G. Stumpf)

DIE KARTENBRÜCKE

beschrieben von HELMUT BOBBENKAMP, Berlin

Was die Zuschauer sehen:

Der Künstler zeigt ein Kartenspiel fächerförmig beiderseitig vor, schiebt die Karten wieder zum Paket zusammen und zieht sie – das Paket in der linken Hand haltend – mit der rechten Hand auseinander, so daß die Karten eine Brücke bilden (Bild 1). Dann läßt er die Karten nach vorn kippen – Bildseite genau auf die Zuschauer gerichtet – und führt die beiden Endkarten nach oben zusammen, so daß ein Kartenkreis entsteht, den er dann nach oben dreht (Bild 2). Nun erfaßt er wieder beide Enden und läßt die Karten senkrecht herunterhängen, um dann die oberen und unteren Karten zur Seite zu drehen (Bild 3). Schließlich ergreift er die Karten wieder an den Endkarten und dreht sämtliche Karten herum, sodaß sie „auf dem Kopf" hängen (Bild 4). Wieder werden die Endkarten ergriffen, die ganze Reihe wieder umgedreht, sodaß sie wieder so hängen wie ursprünglich, schiebt die Karten einzeln – d. h. immer die nächste Karte oben, nicht von unten – zusammen, breitet sie wieder zum Fächer aus, zeigt den Fächer beiderseitig vor, schiebt den Fächer zum Paket zusammen und blättert die Karten einzeln ab.

Hilfsmittel: 1 präpariertes Kartenspiel.

Vorbereitungen: Keine.

Vortrag:

Nach Belieben: a) keiner,
b) Musik,
c) Vortrag über Magnetismus der Karten.

Für gewöhnliche 32-Blatt-Kartentricks verwende ich die Skatkarte der Altenburger Spielkartenfabrik 9 R.

Aus 2 Spielen dieser Karte fertigte ich mir 2 mal 16 Karten für die Brücke an, sodaß ich in der Lage bin, das Kunststück zweimal hintereinander vorzuführen. 16 Karten ist das höchste der Gefühle, da man mehr Karten als Brücke nicht halten kann. Und nun die Vorführung selbst.

Ich hole mir 2 Zuschauer (oder einen) auf die Bühne, um mit ihnen einige Kartenkunststücke auszuführen. Da ich im Programm den indischen Wunderkrug (Wasser aus Indien) habe, richte ich nach 2–3 Kartentricks an die Zuschauer die Frage, ob sie wissen wollen „wie das gemacht wird". Darauf die Erklärung: „Man benötigt dazu lediglich ein Kartenspiel, einen Krug und in diesem Krug Wasser aus Indien!" – Dabei gieße ich den Krug aus.

Um aber den Krug auszugießen, muß ich die Karten in die Tasche stecken. Nachdem ich den Krug entleert habe, hole ich die Karten wieder aus der Tasche, um nun die Kartenbrücke vorzuführen. Es ist wohl klar, daß der Krug hier Mittel zum Zweck ist: Karten einstecken und gegen die präparierten vertauschen. Je nach der gegebenen Situation verabschiede ich die Zuschauer vor oder nach Vorführung der Kartenbrücke.

Nachdem ich die Kartenbrücke einmal vorgeführt habe, lege ich die Karten ins Kartenkästchen, „lese auf den Gesichtern der Zuschauer jedoch Mißtrauen" und sage: „Ach, Sie denken, an den Karten ist etwas daran? Sie irren sich, ich werde es Ihnen gleich noch einmal vorführen". Dabei nehme ich aus dem Kartenkästchen das 2. Spiel und wiederhole die Kartenbrücke.

Das Kartenkästchen verwende ich deshalb, weil ich die Kartenkunststücke vor geschlossenem Vorhang vorführe. Bei offener Bühne habe ich sonst die Karten auf den Tisch abgeblättert, zusammengelegt, in die Servante fallen lassen und das 2. Paket vom Tisch genommen.

Wichtig ist, daß man den Trick nicht als Solo-Kunststück vorführt, sondern in Verbindung mit Kartenkunststücken mit unpräparierten Karten. Wichtig ist auch, daß die beiden präparierten Spiele aus den gleichen Karten bestehen, damit auch dem kritischen Zuschauer nicht auffällt, daß bei der 2. Vorführung plötzlich andere Kartensymbole vorhanden sind als bei der 1. Vorführung.

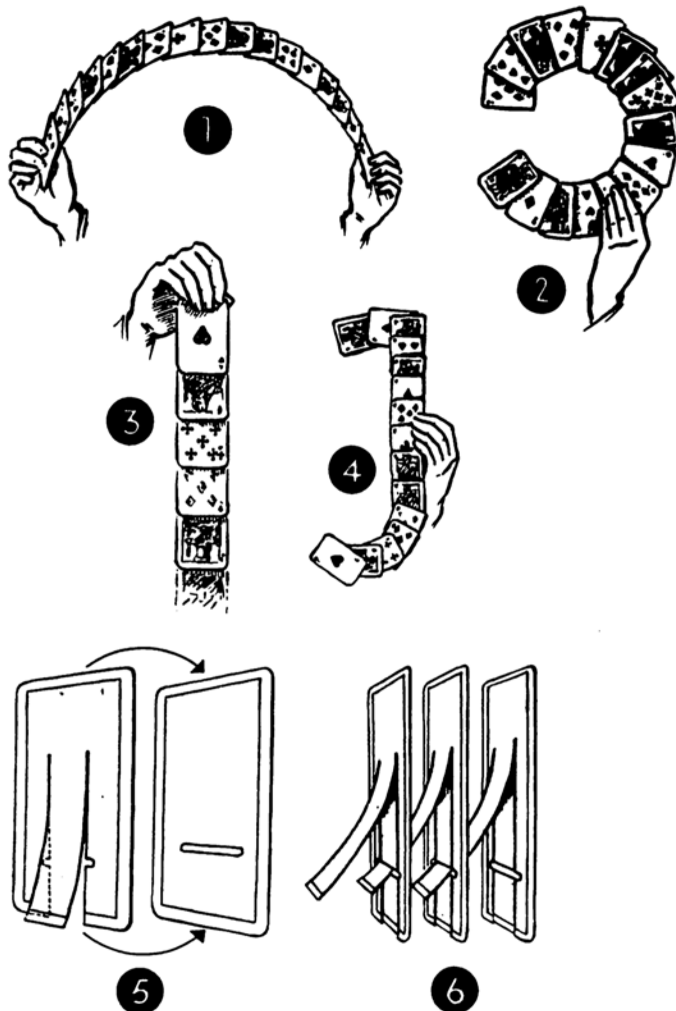
Bei der Handhabung ist folgendes zu beachten: Man muß die Karten so in der Tasche haben, daß die Seite, an der die Präparation zu sehen ist (ich meine die untere Kantenseite), in der Hand unten ist. Wenn sie oben ist und man zieht die Karten auseinander, so bleiben sie nicht zusammen.

Beim Zeigen des Fächers ist immer die Bildseite zum Zuschauer zu halten. Nachdem man nach Beendigung des Kunststücks den Fächer gezeigt hat, geht die rechte Hand hinter dem Fächer zur äußersten Karte links und schiebt den Fächer nach rechts zusammen. Dadurch kommt die präparierte Kantenseite nach oben bzw. vorn und man kann die Karten ohne weiteres abblättern.

Viel erklären kann man da nicht mehr, sondern man muß es schon am besten gleich praktisch ausprobieren. Zum Verkauf des Kunststückes ist noch zu bemerken, daß man die Karten vorher „magnetisieren" und nachher „entmagnetisieren" muß. Wie das im Einzelnen geschieht, bleibt jeweils dem Vorführenden selbst überlassen. Ich mache es mit magischem Salz.

Anfertigung der Karten: Es werden immer 2 Karten aufeinandergeklebt. Die vordere Karte hat einen Schlitz: 26 mm über der Kartenunterkante, 3x26 mm Die hintere Karte hat eine Lasche: 61 mm lang, 19 mm breit. Nach dem Aufeinanderkleben der Karten ist in die „Laschenkarte" der Schlitz zu beiden Seiten der Lasche nachzuschneiden, da sich die Karten sonst nicht zum Fächer ausbreiten lassen. Die Karten dürfen nur an drei Seiten zusammengeklebt werden, d. h. an der unteren Seite nicht. Zu einem Paket gehören 2 Deckblätter, von denen das vordere nur eine Lasche, das hintere nur einen Schlitz hat. Um die Gleitfähigkeit der Karten zu erhöhen, reibt man sie am besten mit Seife ein (siehe Zauberkunst Nr. 1/Juli 55: Magische Tips von Alfini): Bildseite jeder Karte sowie jeweils die Lasche.

Bei Verwendung zweier Pakete zwecks zweimaligen Vorführens ist darauf zu achten, daß die Reihenfolge der Karten verschieden ist, denn es ist doch klar, daß sich beim Abblättern und wieder Zusammennehmen die Reihenfolge verändern muß. Sonst könnten kritische Zuschauer darauf kommen daß hier die Karten vertauscht wurden.



Hier spricht die CSR

Berichtet von EDUARD MAZAKIAN, „Neue Zauberbühne Prag"

Gegenwärtig weilt der ungarische Zirkus „Budapest" bei uns in Prag. Im Programm tritt auch ein Zauberkünstler mit Partnerin auf. Es handelt sich hier um Herrn Danielli mit Frau, die beide Berufskünstler sind. Ich habe Herrn Danielli mit Gattin für den nächsten Montag zu mir eingeladen; wir wollen da über einen magischen Gedanken- und Erfahrungsaustausch mit ungarischen Magiern sprechen. Ein kleiner Bericht darüber folgt dann in der nächsten Nummer der ZAUBERKUNST.

Es ist interessant, daß Herr Danielli Träger des „Arbeitsordens" ist, den ihm die Ungarische Republik verliehen hat.

Er wird wohl der erste Zauberkünstler sein, dem eine so hohe Staatsauszeichnung verliehen wurde.

Sein Programm dauert ungefähr 15 bis 20 Minuten: Auftritt mit Zigarettenfang, Extempore mit Zigarettenwerfen in die Zigarettenspitze der Partnerin, zum Schluß erscheint dann eine Zigarre.

Danach folgen: Verschwinden eines Tuches mit Hilfe des Zauberstabes in die Servante, die durch die Hand der Partnerin dargestellt wird (lebende Servante), Verschwinden des Zauberstabes in einer Zeitung und Wiedererscheinen des Tuches an dessen Stelle. Zauberstab erscheint dann im Frack wieder.

Daran an schließt sich ein Trick mit dem Publikum. Zwei Ringe werden geliehen, die dann ebenfalls in der Handservante der Partnerin verschwinden und in einem Ei und einer Nuß wieder erscheinen. - Für heute war es etwas kurz. Doch das nächste Mal dann bestimmt mehr vom magischen Leben aus Prag und aus der CSR.

...rasch noch einen kleinen KARTENTRICK

Eine reizende Kombination

beschrieben von SCULDANO, Grevesmühlen

Dieses Kartenkunststück führe ich sehr gerne, selbst auf großen Bühnen, vor, da der Effekt einmal ein ganz andererer ist. Kein Geringerer als ESTON hat es ebenfalls lange in seinem Progamm gehabt.

Ich zeige die Sache nun wie folgt:
Ein Zuschauer zieht eine Karte. Nun bittet man alle Zuseher, einmal ganz genau auf die Hände des Magiers zu achten: denn man wolle sie damit täuschen. Man nimmt sodann ein Zigarettenetui zur Hand, das sich als leer erweist. Es wird aber gefüllt, indem die gezogene Karte hineingelegt wird. Das Etui wird zugeklappt und mit hocherhobener Hand zu einem anderen Zuschauer hingetragen. Dieser hält das Etui ebenfalls hoch.

„Noch etwas höher, aha, da ist eine schwarze Karte drin. Stimmt das?" Der erste Zuschauer bejaht. „Nun halten Sie das Etui etwas tiefer, mehr nach rechts, so. Danke. Eine Pik-Karte - - - Pik - - - Dame! Stimmt das?" Der erste Zuschauer bejaht.

„Nun meine Damen und Herren, will ich Ihnen einmal ausnahmsweise erklären, wie ich das gemacht habe. Durch das Etui hindurchsehen kann ich nicht, denn ich habe ja keine Röntgenaugen. Nein, ich habe Sie doch gebeten, einmal recht scharf auf meine Hände zu achten, denn ich wollte Sie damit täuschen. Ich glaube, es ist mir auch gelungen. Sie haben nichts bemerkt. Dieser Herr zog eine Karte, die mir unbekannt war. Sie wurde in das Etui gelegt, und das geschlossene Etui habe ich zu diesem Herrn hier getragen. Auf dem Wege dahin ist es passiert!! Da nahm ich nämlich die Karte heimlich, still und leise aus dem Etui heraus, habe sie mir schnell angesehen, daher wußte ich also, daß es Pik-Dame war, und habe sie dann in meine Tasche hier gesteckt. Bitte!!"

Man greift mit leer gezeigter Hand in die Brusttasche und holt die Pik-Dame heraus. Das Etui wird nun von dem zweiten Zuschauer geöffnet, es ist selbstverständlich leer.

Und die Lösung? Da ist gar nicht viel zu erklären:
Die Pik-Dame wird forciert. Das Zigarettenetui ist nichts anderes als unsere amerikanische Kartenkasette. Der erste Zuschauer legt die Karte in den geöffneten Deckel, der dann zugeklappt wird. Wenn der zweite Zuschauer zum Schluß die Kasette öffnet, wird ja der Boden sichtbar, der leer ist. Ein Duplikat der Pik-Dame steckt man sich zuvor in die Brusttasche. Aber nicht vergessen!

Der Tafelspuk

von MANFRED ALBRECHT, Erfurt

Der Künstler tritt, ein Kartenspiel mischend, in den Zuschauerraum und bittet einen Herrn, eine Karte zu ziehen. Er mischt wieder und bittet nun eine Dame, ebenfalls eine Karte zu ziehen. Ist dies geschehen, begibt er sich auf die Bühne zurück und bringt eine Tafel vom Tisch. Er zeigt sie von beiden Seiten mehrmals als leer vor und bittet nun den Herrn, seinen Vornamen zu nennen. Diesen schreibt der Magier mit Kreide auf das obere Viertel der Tafel, um angeblich jeden Betrug auszuschalten. Der Name der Dame wird auf die andere Seite der Tafel geschrieben. Sollte man den Namen der Dame nicht erfahren, das soll manchmal vorkommen, so läßt man sich von dieser eine Zahl nennen, die man dann statt des Namens aufschreibt. Jetzt zeigt der Magier die Tafel mit den Namen nochmals als leer von beiden Seiten, indem er die Tafel mit der rechten Hand von seinem Körper seitlich, nur am Rande haltend, weghält. Ist dies geschehen, so bittet er die Mitwirkenden, scharf an die gezogenen Karten zu denken. Daraufhin dreht er die Tafel um, und unter dem Namen des Herrn sind in großer Schrift die Zeichen der von ihm gezogenen Karte zu lesen. Nun dreht er sie wieder um und schon steht unter dem Namen der Dame die von ihr gezogene Karte. Beim wiederholten Umdrehen der Tafel steht nur noch der Name des Herrn auf der Tafel. Ebenso bei der Dame.

Anmerkung: Man hält die Tafel vom Körper weg. Man benutzt auch kein schwarzes Papier und geht auch nicht zum Tisch, um eine Einlage auf die schwarze Tischdecke fallen zu lassen. Der seitlich sitzende Zuschauer sieht auch keine Klappe umschlagen.

Lösung: Die Karten bestehen aus jeweils 16 gleichen, wobei die unteren 16, sowie die oberen 16 gleich sind. Unten liegen die Karten, die man dem Herrn zugedacht hat, und oben die der Dame. Nun mischt man, wobei man möglichst die Karten einzeln abmischt, um so ein Vermischen der Karten zu verhindern. Würde ein Vermischen der Karten erfolgen, so dann nur in der Mitte. Nun breitet man die Karten aus, und zwar nur die obere Hälfte, und läßt eine ziehen. Jetzt mischt man wieder, wodurch die Karten für die Dame nach oben kommen. Sie wird also ebenfalls gezwungen sein, die ihr zugedachte zu ziehen, wenn man wieder nur die oberen ausbreitet. So zieht der Herr und auch die Dame die für sie zugedachten Karten.

Die Tafel besteht aus den aus den Skizzen ersichtlichen Teilen. Sie wird folgendermaßen zusammengesetzt:

Zuerst 1, darauf 2, darauf, d. h. in den Rahmen 2 legt man Teil 3 und auf das Ganze zuletzt 4. Das Ganze wird nun, gleich einer Schiefertafel, in einen Holzrahmen geklemmt. Dadurch wird das Ganze fest zusammengehalten. Auf die entsprechenden Flächenteile werden die Zeichen der Karten aufgemalt (siehe Skizze). Beim Zusammensetzen der Teile ist die Seite a stets nach oben zu bringen.

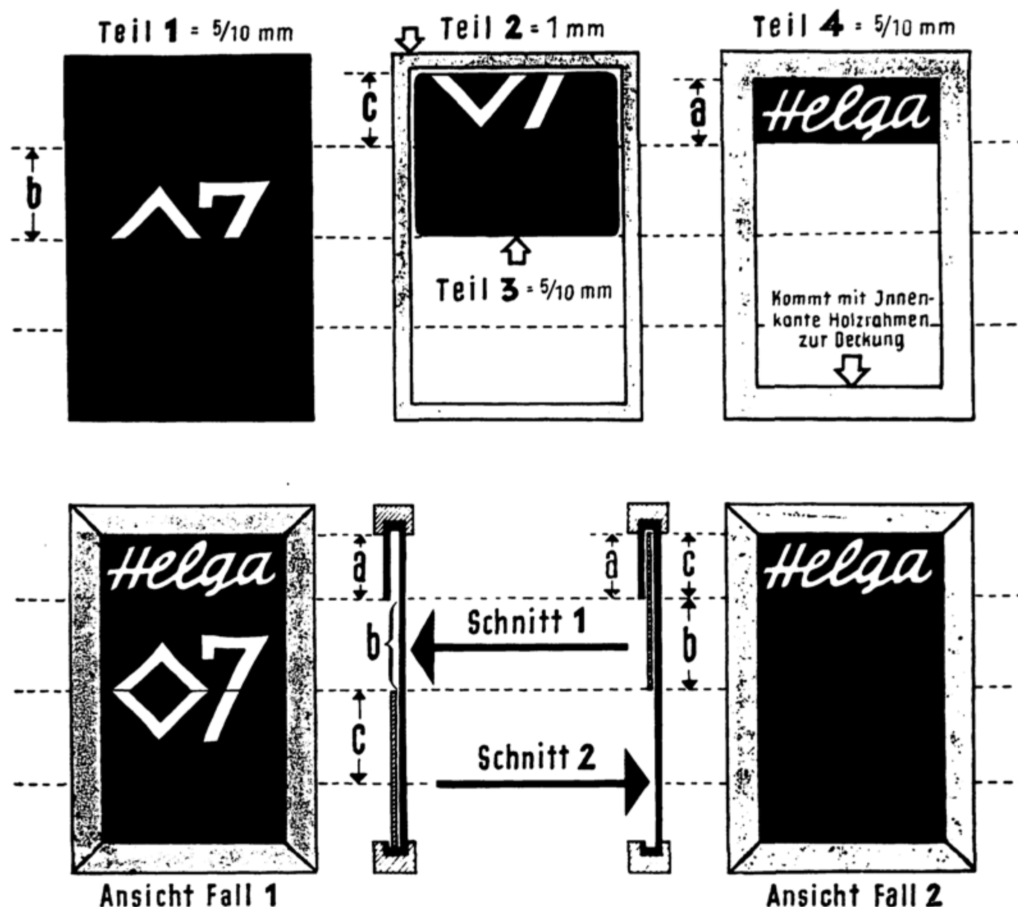
Die Tafel (Teil 3) wird nun in der Schiene auf- und abrutschen können, ohne daß sie herausfällt. Die Teile 1, 3 und 4 sind aus 5/10-mm-Blech, und Teil 2 aus 1-mm-Blech angefertigt. Auf eine gute Arbeit ist zu achten!

Die Schnitte 1 und 2 erläutern den Vorgang des Erscheinens und Verschwindens näher. Die Skizzen und Erläuterungen sind nur auf eine Seite bezogen! Die andere Seite ist dann gleich.

Allerdings kann man das ganze System umgekehrt anordnen.

Schnitt 1 und 2 zeigt die Arbeitsweise der Tafel.

Beim Vorzeigen der Tafel ist die bewegliche Platte oben und die Tafel leer. Hält man diese nun von sich weg, so hält man die Platte mit dem Finger fest. Wenn man diese Seite nun nach hinten hält, so läßt man locker und die Platte fällt nach unten, wobei das Kartenzeichen sichtbar wird. Umgekehrt läßt man sie verschwinden. Um aber zu wissen, auf welcher Seite der Tafel welche Karte erscheint, da dies mit dem Namen übereinstimmen muß, so bringt man die Zeichen der Karte oben auf dem Holzrahmen in klein an. Um ein hartes Aufschlagen der Platte zu vermeiden, ist es zweckmäßig, in den oberen und unteren Schlitz einen Wollfaden zu drücken. Die Tafel wird schwarz bemalt und die Zeichen weiß, zumal der Name ja auch mit Kreide aufgeschrieben wird. Es ist nur Mattfarbe zu verwenden, da Glanzfarbe beim Reflektieren von Licht die Plattengrenzen sichtbar machen würde. Ansonsten sind die Grenzen nicht zu erkennen. Allerdings ist dieser Trick nur für die Bühne geeignet. Ebenfalls ist es ratsam, die Karte erst nach ihrer Fertigstellung zu bemalen, um so die genauen Anschlüsse zu erhalten.



Schnitt 1:

Die bewegliche Tafel ist gestrichelt gezeichnet und im Schnitt 1 nach unten gerutscht, und die Kartenbezeichnung ist sichtbar. Abschnitt a ist nicht beweglich, und auf diesen wird der Name geschrieben. Teil b ist sichtbar, da die Platte nach unten gerutscht ist, und auf diesen Teil ist die obere Hälfte der Kartenbezeichnung gemalt. Der Teil c ist ebenfalls sichtbar und ist mit der unteren Hälfte der Kartenbezeichnung bemalt. Das Kartenzeichen ist also voll sichtbar.

Schnitt 2:

Die bewegliche Tafel ist oben. Der bemalte Teil b ist von der unteren Hälfte der beweglichen Platte bedeckt und somit unsichtbar. Der Teil c auf der beweglichen Platte ist durch a bedeckt und ist ebenfalls unsichtbar. Somit ist die Kartenbezeichnung unsichtbar.

Man kann auch auf den Teil b die Farbe der Karte voll ausschreiben und auf den Teil c den Wert. Dadurch fällt die Plattengrenze nicht in das weiß Bemalte.

In den Skizzen wurde die Karte Karo-Sieben angenommen und der Name der Dame als Helga.

Lieber Zauberfreund!

Hast Du schon den fälligen Betrag für das zweite Halbjahr 1956 bezahlt?

Wenn nicht, so überweise bitte umgehend 9.- DM an die Schriftleitung. Solltest Du auch noch nicht die 5.- DM für den 1. Jahrgang der ZAUBERKUNST beglichen haben, so überweise an uns dann 9.- DM + 5.- DM = 14.- DM.

Leider stehen bei einigen Lesern unserer ZAUBERKUNST noch diese Beträge aus. Mahnschreiben versenden kostet Porto, Briefpapier und Arbeitskraft.

Denke bitte daran, daß auch wir noch einen Beruf haben und die Herausgabe sowie den Versand unseres magischen Rundschreibens nur nebenbei und ehrenamtlich ausführen. Du hilfst uns, allen Magiern, die die ZAUBERKUNST lesen und Dir selbst, wenn Du stets pünktlich Deine Bezugskosten entrichtest.

Deine Schriftleitung

Rundschau auf magische Fachschriften

Die MAGIE, Heft 7/56 bringt zum 150. Geburtstage Hofzinsers (19. Juli 1956) aus der Feder Dr. Kurt Volkmanns eine Würdigung dieses großen Künstlers auf dem Gebiete der Zauberkunst.

W. Heinze und Rolf Andra bieten dann je ein gutes Kartenkunststück dar. „Nur ein paar Kleinigkeiten" nennt Jochini seine Abhandlung über einige bekannte mikromagische Kunststücke. Charly Eperny beschreibt anschließend ein gutes Kartenkunststück, das er vor einiger Zeit im MAGIC WAND veröffentlichte. Dr. Volkmann bespricht danach einen alten Kupferstich, auf dem ein Taschenspieler zu sehen ist und bringt auf den nächsten Seiten die 84. Folge seiner „Geschichte der Zauberkunst". Von Dr. Werner Koch, dem routinierten Amateur, ist ein „Schnelles Erraten einer gedachten Karte" zu lesen. Man liest diese Art von Kunststückbeschreibungen gern, da sie nicht allein am Schreibtisch entstanden sind, sondern das Konzentrat einer praktischen Übungsreihe und Vorführungsfolge darstellen.

Nach einem mental-psychologischen Effekt und einem „Zahlenrätsel" ist wieder eine interessante Vorschau auf den Kongreß in Nürnberg zu lesen, an die sich die Namen der in- und ausländischen Magier anschließen, die sich bereits zum Kongreß gemeldet haben. Zum Schluß finden wir dann zwei Übersetzungen aus dem Englischen bzw. Holländischen und die Magische Rundschau, die sich „Am magischen Fernrohr" betitelt.

•

Im Heft 4/56 des „Magischen Magazins" lesen wir zuerst einen magischen Kommentar von Joe Wildon, dem Herausgeber und Schriftleiter dieser Fachschrift. Der Artikel befaßt sich mit dem gleichen Problem wie der von uns unter der Rubrik „Magische Randnotizen" erwähnte Diskussionsbeitrag von W. Brandenstein, und ähnelt im Inhalt in gewisser Beziehung dem Brandenstein'schen Aufsatze.

Im biographischen Teile erfahren wir einiges von Cantarelli, von dem wir so lange Jahre nichts gehört hatten. Anschließend wird dem Leser gute Kartenkunst geboten, die über „Magische Improvisationen" mit einer Münze zu einem sehr guten Mentaltrick von J. Wildon überleiten.

Die 4. Lektion des „Kleinen Kursus in Kartenmanipulationen" macht uns mit dem Fächergreifen nach Imro Fox bekannt, das die älteren unter uns aus Horsters „Vollendeten Kartenkünstler" kennen werden. Nach etlichen guten Kunststückbeschreibungen schließt J. Wildon mit seinem „Blick in die Welt".

Heft 3/56 der „Magischen Welt" bringt, wie immer, wiederum eine Überfülle an magischen Beschreibungen und wird hier ausschließlich praktische Zauberkunst geboten. Werry hat es wirklich verstanden, die „Fachschrift für den modernen Täuschungskünstler" zu schaffen. Ravelli, der Autor der beachtungswerten Artikelfolge „Kartentechnik", die in diesem Heft in der vierten Folge erscheint, berichtet in einem Aufsatz „Ich sah Sorcar" über den vielfach geschmähten und stark negativ kritisierten Magier aus Indien. Nach Ansicht Ravellis soll es bei weitem nicht so schlimm sein, wie allgemein geschrieben wurde.

Der Autor dieses Aufsatzes schreibt: „Die Zeitungskritiken sind durchweg gut bis ausgezeichnet. Verschiedene Nichtzauberer, die Socar gesehen haben, sind begeistert! Und was sagen die Zauberer dazu? Ich habe mit Dutzenden von Magiern in England gesprochen und auch sie alle waren sich einig: „A good show" (eine gute Schau) Man sprach nicht von einer Sensation, aber auch niemand sprach von einer schlechten Schau". Nun Werry versprach uns, im Heft 4 noch Näheres darüber zu berichten. Wir sind gespannt darauf, lieber Werry!

•

Von den guten Beschreibungen möchten wir nur folgende erwähnen: „Mein erstes Mental-Programm" von Jochini, „Astralströme" von Cartelli, Hamburg, dessen Biographie wir auf den ersten Seiten lesen können. An „Gaukelei oder Zauberei" von Wim Baris und einen Kartentrick von Rolf Andra schließt sich die bereits erwähnte Artikelfolge von Ravelli an. Zum Schluß finden wir dann die 15. Fortsetzung des übersetzten Kartensteigerbuches von Claude Isbeque und die Rundschau „Rund um die Magische Welt" vor.

•

Im ALADIN 3/56 lesen wir eine Würdigung des verstorbenen Alterspräsidenten und Ehrenmitgliedes Willibald Cerny (MKW) durch Hans Trunk.

Franz Stadler beschreibt zwei Kartenkunststücke, die auf einem Schlüsselsystem basieren, „Tokeyplatz" (zugleich das Schlüsselwort) und „Eine kuriose Heiratsgeschichte".

Anschließend sind der 18. und 19. Trick der Kunststückfolge „Kleine Scherze am Tisch" von dem verstorbenen Prof. Cerny abgedruckt. Es sind: „Eine Version des Telefontricks" und „Ein Kartenkunststück bei Tisch". Zum Schluß kann man Berichte der österreichischen magischen Vereinigungen sowie die Beschreibung „Mit Radarfingern" von Prof. Cerny lesen.

•

Für jeden etwas bringt Heft 2/56 des HOKUS POKUS. Ein Bericht über das Magiertreffen in Olten leitet die Fachschrift ein. Auf der nächsten Seite erfahren wir die Daten von sechs ausländischen magischen Kongressen und des weiteren „Magisches aus aller Welt", wo auch „Neues aus der DDR" berichtet wird. (Siehe „Magische Randnotizen" in diesem Hefte).
Rolf Andra kommt dann mit „Zwei Karten zeigen sich magisch" zu Worte. Des weiteren ist ein Bild von Prof. Melachini-Caligari mit seiner Gattin und Assistentin La Beata zu sehen. Ein Brief von dem gleichen, uns gut bekannten Künstler, macht uns mit einem netten Kunststück vertraut. Ein zweites Bild wird uns mit dem des Musikclowns Sasso beschert, den wir vom Triberger Kongress her kennen. Sasso bringt anschließend einige sehr nette Kunststückbeschreibungen.

Interessant sind dann „Neue Ideen aus magischer Literatur".

Es wird hier eine empfehlenswerte Abart des Kartenkolorierens beschrieben. Man hat auf der obersten Karte einen großen Fleck (weiter nichts). Nun wird viermal koloriert. Dabei wird der Fleck immer kleiner, bis er auf der letzten Karte schließlich ganz verschwunden ist. Lösung: Fünf Karten. Auf vier Karten befindet sich je ein in der Ausdehnung verschiedener Fleck, die fünfte Karte ist blanko.

Des weiteren wird noch ein netter Gag beschrieben. „Nähen Sie in Ihren Selbstbinder einen isolierten Kupferdraht ein und Sie können Ihrer Krawatte alle Formen geben".

Mit „Tricks aus der Magischen Literatur" schließt nun dieses Heft.

Magische Randnotizen

Ab Juli 1956 gibt die „Neue Zauberbühne Prag" unter Redaktion der Herren: Bohumir Faldyn, Eduard Mazakian, Leobold Siminek und Miloslaw Trnka ein magisches Informationsblatt im Rotaprint-Verfahren heraus, das sich „Sbornik Zkusenostia Informaci Nové Scény Kouzel" nennt. Die magische Schrift erscheint im ZAUBERKUNST-Format und ist inhaltlich sehr nett. Unter anderem werden drei Beschreibungen aus der ZAUBERKUNST in tschechischer Übersetzung gebracht (Kartentrick NEXUS, *Mentaltrick von Annemann und* MARRIAGE METER von Braue).

Heft 1 ist Anfang Juli herausgekommen. Wir gratulieren unseren tschechischen Freunden zu dieser in der Aufmachung sowie im Inhalt guten magischen Fachschrift.

Ab Heft 4/56 der ZAUBERKUNST bringt Herr Mazakian ständig seine Serie „Hier spricht die CSR".

Übrigens werden acht Zauberfreunde aus Prag am Leipziger Kongreß 1956 teilnehmen. Volks-Polen wird wahrscheinlich durch den Zauberfreund Wladimir Kieres vertreten sein. Es wird also in Leipzig zum ersten male international werden.

Wir freuen uns außerdem, im Oktober (zum Kongreß) auch einige Magier aus der Deutschen Bundesrepublik begrüßen zu dürfen.

•

Der Magische Kongreß 1956 des „Magischen Zirkels von Deutschland" (Sitz Düsseldorf) findet vom 31. August bis zum 2. September 1956 in Nürnberg statt. Auch die Schriftleitung der ZAUBERKUNST wird in der alten Noris mit vertreten sein, so daß im Heft 5/56 ein Bericht über den Kongreß gebracht werden kann.

Auch von der „*Neuen Zauberbühne Prag*" *können wir* drei Magier in Nürnderg begrüßen, die sich ebenfalls an den Vorführungen mit beteiligen werden.

•

Durch einige technische Schwierigkeiten war es uns leider nicht möglich, das „Skriptum erlesener Magie, Band I" von Orlano gleichzeitig mit dem Heft 4/56 der ZAUBERKUNST zu versenden. Da der Druck erst am 8. August 1956 beendet sein wird, so werden Sie, lieber Leser, spätestens bis zum 10. August 1956 im Besitze des magischen Werkes sein.

•

Der Zauberfreund Otto Stolina, Oelde/Westfalen, Postfach, tauscht neuere und ältere magische Literatur. Interessenten werden gebeten, sich persönlich an Herrn Stolina zu wenden.

•

Die Schriftleitung der Zauberkunst wurde gebeten, zu der im Heft 3/56 veröffentlichten Kunststückbeschreibung „Mein Tücher-Tubus" von Manfred Albrecht, Erfurt, noch folgendes zu vermerken:

Diesem Tücher-Tubus liegt eine Idee von Herrn William Marsini (Merseburg) zugrunde. Herr Marsini beschrieb *seinen „Original Dreieck-Tubus TRIXI" zum ersten Male* in der MAGIE 1951. Da eine gewerbsmäßige Ausnutzung des TRIXI-TUBUS" nur mit Genehmigung des Verfassers gestattet ist, so wird dieses Schutzrecht auf den Trick „Mein Tücher-Tubus", von Albrecht, erweitert. Eine gewerbsmäßige Ausnutzung des letzteren Kunststückes ist somit nur mit der ausdrücklichen Genehmigung der Herren: W. Dietz-Marsini, Merseburg, Bahnhofstraße 39 und M. Albrecht, Erfurt, Langer Berg 2, gestattet.

•

Dieses Heft der ZAUBERKUNST umfaßt erstmalig 16 Seiten! Es wäre schön, wenn wir bei diesem Umfang bleiben könnten, nicht war, lieber Zauberfreund? Doch bei diesem Vorhaben müssen Sie uns auch mit unterstützen! Haben Sie schon aus Ihrer Zauberkiste eine nette Kunststückbeschreibung für die ZAUBERKUNST herausgesucht? Wenn nicht, dann tun Sie dies bitte gleich - ehe Sie es wieder vergessen. Alle Magier der DDR und die Schriftleitung werden es Ihnen zu danken wissen.

•

Im Heft 6/56 der MAGIE wurde Heft 1/56 der ZAUBERKUNST besprochen.

Heft 6 der „Enzyklopädie der Mikro-Magie" von Charly Eperny, Wien, ist im Selbstverlag des Verfassers erschienen. Die MAGIE Nr. 7 schreibt darüber: „Das ansprechende Heft enthält die Fortsetzung der geheimnisvollen Ringe, mehrere Arten des Durchdringens der Materie, eine Verbesserung des Kellenkunststückes, das farbwandelnde Messer, verschiedene Münzenkunststücke, die Fingerhutguillotine, die Jaspiskugel von Schieb, der betrogene Edelsteinhändler von Ottokar Fischer, sind echte Wertstücke der Wiener Schule. Eperny hat noch so viele beachtliche Tischtäuschungen entdeckt, daß der Raum in den geplanten sechs Heften nicht ausreicht und eine Fortsetzung erscheinen wird. Die entzückenden Zeichnungen Stursas geben dem Heft wie immer den Abschluß und tragen zum Verständnis bei".

•

Seit dem 15. Juni 1956 ist der „Magische Zirkel Saalfeld" dem VEB Carl Zeiß Werken Jena, Zweigbetrieb Saalfeld, angeschlossen. Der 1. Vorsitzende ist weiterhin Hans-G. Stumpf, Fachbeiräte sind: Werner Krämer-Orlano und Ernst Wachtelborn-Erwano.

•

Am 11. April 1956 starb Reg.-Rat Prof. Dipl.-Ing. Willibald Cerny, Alterspräsident und Ehrenmitglied des „Magischen Klubs Wien" im Alter von 74 Jahren. Einer der besten und bekanntesten Wiener Amateurzauberer hat somit für immer den Zauberstab aus der Hand gelegt.

•

Im HOKUS POKUS (Schweiz) Nr. 2/56 findet der Herausgeber Oscar Rey in einem Artikel „Neues aus der DDR" nette Worte über unsere ZAUBERKUNST und einige bekannte Mitarbeiter unseres magischen Rundschreibens. Anschließend daran ist eine kleine Kunststückbeschreibung von H.-G. Stumpf zu lesen, die sich „Der schwimmende Zucker" nennt und einen kleinen Mikro-Effekt darstellt.

•

Die erwähnenswerteste Neuerscheinung der letzten Wochen auf dem englischsprachigen Büchermarkt ist wohl das Werk von Will Dexter, das sich „Sealed Vision" nennt. Hier werden fast alle bekannten sogenannten Blind-Touren beschrieben, magische Effekte, die mit verbundenen Augen ausgeführt werden.

Wir hoffen, unsere Leser in den nächsten Ausgaben der ZAUBERKUNST mit einigen der besten Effekte aus diesem Buche vertraut machen zu können.

•

Kalanag befindet sich mit seiner „Simsalabim-Revue" zur Zeit in Südafrika und feiert große Erfolge.

•

Interessant ist ein Artikel aus der ARTISTIK Nr. 7/56, der die Überschrift „Mehr Toleranz" trägt und von Wolfgang Brandenstein stammt. Es handelt sich hier um einen Diskussionsbeitrag zur 1. Konferenz der Deutschen Konzert- und Gastspieldirektion. Wolfgang Brandenstein bringt hier eine Abhandlung über das Thema „Reale Satire" und kritisiert die Künstler, die Gegenwartsnahes, das an den „Haaren heibeigezogen ist", in ihre Bühnennummer einfügen. So kritisiert er unter anderem den Zauberkünstler, „der seinen Strick mit Deutschland identifiziert, ihn zerschneidet und, hokuspokus, wieder zusammenzaubert, worauf die Einheit wieder hergestellt ist".

„Das tut weh" – führt er weiter aus.

Im großen und ganzen hat er recht, wohl nur zu sehr recht. Doch, es gilt hierbei, gewissen Verwechslungen vorzubeugen. Es könnten ansonsten einige unserer Spitzenkünstler auf magischem Gebiet leicht in Mißkredit kommen und in den Verdacht geraten, „engherzig zu sein und intolerant", wie sich sinngemäß Herr Brandenstein ausdrückt. Als ich diesen gutgemeinten Artikel las, fiel mir zuerst ein befreundeter großer Zauberkünstler ein, dem ich persönlich viele gute Anregungen zu danken habe und der mir als erster die Täuschungskunst als wahre Kunst darbot, Hans Marian, der mit seiner Partnerin Storia wohl mit zu den Spitzenkünstlern der DDR gehört. Auch er bringt das Seilkunststück. Seine Ausführung heißt „Das Märchen vom Seil" und ist in der darstellerischen Darbietung sowie in der poetischen Begleit-Rezitation ein Meisterwerk. Auch hier ist das Leitmotiv Zerstückelung und Einheit . . . aber doch nicht „intolerant, engherzig und an den Haaren herbeigezogen"! Was Hans Marian uns mit diesem Kunststück bietet, ist magische und poetische Offenbarung zugleich.

„Dieses Poem ist nicht mit Fingern zeigend, sondern eine Denkpause zur Ruhestellung im Wirbel politischen Geschehens, zur Besinnlichkeit zwar, also zum Denken, aber so zart, daß die Hirnwindungen des Großhirns überhaupt kaum zu schwingen brauchen".

Ich persönlich glaube, daß Herr Brandenstein wohl einige Kopisten sah, die wir schlechtweg als „Schädlinge der Zauberkunst" bezeichnen.

Soviel mir bekannt ist, wird Hans Marians poetischer Seiltrick mehrfach schlecht kopiert.

Für diese Kopisten wäre der Artikel zutreffend – nicht aber für einen Künstler vom Formate Marians! Herr Brandenstein hatte zumindest Namen nennen müssen, damit der unbeeinflußte Leser gewußt hätte, wer damit gemeint ist.

Es sind hier Verwirrungen geschehen, die dazu angetan sind, wirklichen Künstlern ideell schwer zu schaden.

Möge dies für die Magischen Zirkel der DDR die Veranlassung sein, magischem Schädlingstum radikal entgegenzutreten, sei es wo es auch sei.

„Quod licet Jovi, non licet bovi". H. S.

NACHRUF

Am 4. Juni 1956 legte unser Zauberfreund

Günther Landgraf

Mitglied des MZ Halle im blühenden Alter von 27 Jahren seinen Zauberstab für immer aus der Hand.

1945 übernahm Günther den mag. Nachlaß seines Bruders der nach Beendigung des letzten furchtbaren Krieges nicht wieder zurückkehrte.

Am 20. März 1955 war er Mitbegründer des MZ Halle und übernahm die Funktion eines Bücher- und Kassenwartes. Oft konnte man Günther zur Mitternachtsstunde beim Tüfteln und Basteln antreffen. Seine Spez.-Riesen-Fingerhut-Manipulationen fanden bei der vorjährigen Arbeitstagung der Magier der DDR in Leipzig großen Anklang.

Günther Landgraf war nicht nur Magier, sondern auch ein beliebter Freund und Kamerad.

Die MZ Halle und Leipzig die ihm das letzte Geleit gaben, trauern mit seiner Familie und seinen Angehörigen.

Im MZ wird sein Name ewig weiterleben.

William Marsini (MZ Halle)

KURT OST SAALFELD V 15/18 Mg 1390/56